

ESTÚDIO UM

ENCONTROS

#2 processo

EE1#2

ISSN 2182-6749

EAUM / E1



ENCONTROS ESTÚDIO UM

Temas e Objectos do Desenho

#2 Processo

ENCONTROS ESTÚDIO UM é uma publicação on-line que documenta as actividades do Estúdio UM, designadamente os encontros de investigadores, professores e artistas em torno de temas do Desenho e também, as exposições que decorrem no seu espaço da Escola de Arquitectura da Universidade do Minho. Pretende-se assim divulgar o trabalho teórico e prático desenvolvido, sublinhando o carácter emergente das intervenções na expectativa de consolidar a área disciplinar do Desenho.

ENCONTROS ESTÚDIO UM

Temas e Objectos do Desenho

#2. *Processo*

encontro realizado em 18.04.2012

O processo gráfico poderá ser visto como um meio para obter resultados, estudar soluções e pesquisar formas. Mas, pela sua importância, foi-se afirmando como dimensão própria, enquanto narrativa sobre a identidade do Desenho.

Joaquim Jorge Marques
Miguel Bandeira Duarte
Manuel Cerveira Pinto
Paulo Barros

Agradecemos a colaboração
dos participantes neste número.
Os textos publicados e as respectivas imagens
são da responsabilidade dos seus autores.

<http://www.estudioum.org>



(#2) Organizado por:
Paulo Freire de Almeida
Miguel Bandeira Duarte

Trimestral, Setembro de 2012
ISSN 2182-6749

Apresentação

Paulo Freire de Almeida

O processo gráfico identifica-se habitualmente com o conjunto de ações realizadas durante a execução do desenho. Em parte, a dimensão técnica associada aos materiais e instrumentos foi dando lugar à exploração experimental acerca das possibilidades físicas e conceptuais, como registo da própria temporalidade implícita na execução (Pamela Lee)⁽¹⁾ liberta de conteúdos ilustrativos e iconográficos. A possibilidade do desenho coincidir com a expressão temporal da sua própria produção permitiu evidenciar a narrativa ou história da imagem como concretização de ideias e conceitos.

Ação e conceito associaram-se assim nas experiências levadas a cabo durante as décadas de 1960 e 1970, afastando o desenho da estrita conceptualidade de algumas obras, para uma direcção oposta: a experiência do suporte, do gesto, da matéria e da escala como valores conceptuais imersos no corpo e na sensação. Pela prática do desenho, o conceptualismo manteve-se próximo da experiência dos materiais

(1) Lee, Pamela M. "Some Kinds of Duration: The Temporality of Drawing as Process Art.", em Butler, *Afterimage: Drawing through Process*, pp. 25-48, Los Angeles, MOCA/MIT Press, 1999.

e das formas, especialmente pelo seu caráter sensorial, básico e manual. Nessas obras, a nudez das ações gráficas expunha o gesto e o processo no movimento elementar e na coreografia encenada como sistema de ações. Recordemos os desenhos cegos de William Anastasi ou Robert Morris, as especulações computacionais e generativas de Vera Molnar e as ardósias de Joseph Beuys: imagens relativas a eventos, produzidas como acontecimento guardado em folhas de papel, sugerindo a passagem de uma fronteira.

O ‘processo’ como tema de reflexão e não apenas como informação técnica é o nome dessa fronteira entre a imagem e ação (e ideia de ação). Tal como acontece no ensino do desenho onde os desenhadores se debruçam em torno dos detalhes de formação das imagens, até ao arquiteto interrogando-se continuamente pelo desenho, a ligação entre os diversos pensamentos, ideias e sensações são as imagens excedentes desse circuito volátil. Observar posteriormente os desenhos reconstitui em parte a história mental, ou dito de outra forma: *retoma o processo*, desdobrando a imagem numa série de ações e evidenciando a importância da narrativa, do nexos temporal entre os gestos, sublinhada nas indicações que o docente dá ao aluno, ou nos pequenos episódios que o desenhador descreve acerca da elaboração da imagem.

Na segunda edição dos Encontros Estúdio UM - Temas e Objetos do Desenho, propõe-se o diálogo entre diversas posições sobre o processo. Nesse sentido desvenda-se em parte a sequência criativa no trabalho do arquiteto, neste caso Manuel Cerveira Pinto. Ou compreender o tipo de observação e abordagem percetiva nos esboços apresentados por Miguel Duarte. Pelo processo, a imagem já não é apenas representação e imagem pacificada, mas uma ‘arena’ ou espaço de conflito, como sugere Joaquim Jorge Marques. Por fim, Paulo Barros torna indistinto o objeto da ação, num circuito interminável onde cada peça é um instante da peça seguinte. No seu conjunto, as diferentes propostas apresentadas convidam a olhar o processo, como conceito que mantém a imagem ativa para lá da sua presença icónica e da sua aparência fatual.

A Janela e a Arena

Algumas considerações sobre o processo em desenho

Joaquim Jorge Marques

Fbaup _ Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
Subunidade Orgânica de Desenho
I2ADS _ Instituto de Investigação em Arte Design e Sociedade
Membro colaborador

“O PROCESSO GRÁFICO PODERÁ SER VISTO COMO UM MEIO PARA OBTER RESULTADOS, ESTUDAR SOLUÇÕES E PESQUISAR FORMAS. MAS, PELA SUA IMPORTÂNCIA, FOI-SE AFIRMANDO COMO DIMENSÃO PRÓPRIA, ENQUANTO NARRATIVA SOBRE A IDENTIDADE DO DESENHO”.

Poderíamos começar exatamente pelo parágrafo, que serve de apresentação do tema deste encontro e que de resto ilustra muito bem as principais questões que se podem colocar em torno do processo em desenho:

- porque é que o processo (a ideia de processo) ganhou notoriedade dentro do discurso em torno do desenho?

- o processo, pode ou não, ser entendido como um conjunto de atuações separadas do desenho?

O desenho é em parte justificado pelo reconhecimento de que ele mesmo, a sua ‘natureza’, aquilo que ele é, e que decorre de um conjunto de operações, “actos ou eventos pelo qual se torna ser ou simplesmente é” (Pamela M. Lee). Num sentido lato (o processo) é tudo aquilo que está, ou é envolvido, no modo como uma coisa é feita e que compreende uma série de etapas e estados.

Tudo isto que é ou está envolvido no desenho e que reconhecemos (como forma do processo), pode ser mais ou menos preciso e visível (ou nível do desenho) ao ponto de se constituir como um todo sequencial. Se assim acontecer, o processo possibilita compreender o modo como é ou está constituída uma determinada realidade, material ou não. Trata-se, neste sentido, de uma realidade que se apresenta sob o aspeto de um processo.

Por outro lado, o processo poderá também, ser considerado pela sua adequação, na sucessão dos momentos do sentir, do pensar, de problematizar e de representar, na procura de soluções que possam levar o artista ao domínio do seu “projecto”. (Aqui entendido como uma generalidade que refere aquilo que planeamos fazer.)

Qualquer processo poderá ser considerado portanto, em termos elementares, como referência às inter-relações entre o corpo, aos meios, matérias e instrumentos implicados no fazer (no tempo) do desenho e que servem o domínio atrás enunciado. É portanto, do âmbito das operações, que transformam o seu valor, que se harmonizam ou radicalizam segundo os fatores que evidenciam.

Cada matéria, cada instrumento ou meio de desenho, implicam (evidenciam) um resultado. E o resultado é um elemento fundamental para se compreender a evidência e o sentido do desenho, o seu conhecimento, a visualização e o efeito de cada operação.

Para quem se inicia no desenho esta proposição funciona como um sistema de orientação, de aproximação, de procura entre as ações (tipos de ações) e o resultado dessas ações. Há portanto uma relação entre o processo e a aquilo que deriva do seu princípio, aquilo que está na origem do desenho. As ações. (Esta ideia implica o reconhecimento que só existe desenho quando há uma marca gráfica resultante de uma ação e um corpo que a reconheça como desenho).

O processo é portanto uma forma de existência do desenho, (podemos chamar assim). É o desenho em tempo real. É o desenho enquanto o desenho acontece. É como escreve Molina “a acção que faz a coisa feita”.

É esta consciência de tempo (que é referida na abordagem crítica de Pamela Lee, em “After image” na relação que estabeleceu com a arte processual) que coloca o processo dentro do discurso crítico sobre o desenho. Em certo sentido é essa consciência do tempo, que nos dá espaço para o reconhecimento das diferentes etapas e estados do desenho.

Esta ideia de desenho que é processo, ajuda a construir uma ideia de corpo que é em certo sentido nova. A ideia de um corpo que atua, o *actante* que significa basicamente, aquele que atua no processo. É também esta ideia, este reconhecimento (o corpo que atua) que nos permite questionar a função do corpo dentro do desenho.

(O corpo como instrumento, como suporte, como resistência, como corpo intencional ? Que corpo é esse?)

Eis-nos então chegados à ‘Janela e à Arena’. A imagem da ‘Janela e da Arena’ servem aqui o sentido de explicar, de expor, dois modelos de envolvimento do corpo com implicações objetivas na definição de modelos de processo.

O que está em causa fundamentalmente, é a natureza do (nosso) envolvimento com o desenho e como esse envolvimento pode determinar a função do corpo no desenho. O que pretendemos sublinhar é a conexão, no desenho, entre o domínio do sentido visual e as possibilidades interpostas pelos processos (do desenho) relativamente à experiência do corpo. O corpo fenomenológico, esse corpo que actua dentro do processo.

(A janela)

“Tome-se um pedaço de tecido translúcido de qualquer cor, chamado geralmente véu: estique-se sobre um bastidor, divida-se criteriosamente em pequenos quadrados iguais; ponha-se depois entre o olho e o objecto que se deseja copiar, para que a pirâmide visual penetre pela transparência do véu”.⁽¹⁾

(1) Molina, Juan J. G. (coord), “Las Lecciones del Dibujo”, Cit. Leon B. Alberti (1404-1472) “Los três libros de la pintura” (1435). Recogido en: Diego A. R. da Silva, “El tratado de la Pintura...”, Madrid, Imprenta Real, 1784. p.563. Ver também, Molina, Juan J. G. (coord), “Maquinas y Herramientas de Dibujo, Cap.II. Las maquinas de dibujar. Entre el mito de la vision objectiva y la ciencia de la representación” (Lino Cabezas), pp.85 a 99.

Esta descrição de Leon Baptista Alberti, refere-se à pirâmide visual, como uma coisa tão material como o olho ou como o próprio objeto. Percebe-se na instrução que “ensina”, o método de representar as “coisas”, a sua forma e disposição, relativamente ao modo como nos aparecem à vista desde um ponto determinado.

O “quadro”, que determina a realidade visível, o artista na sua dupla função, também observador e o olho que vê. O “mundo” visto por uma janela. No essencial as definições (tradicionais) do desenho tem-se centrado neste modelo e nas diversas evoluções que esta equação tem tido, ao longo dos tempos. Essa “janela”, pela qual somos levados a ver, ou ver claramente, na sua estruturação mais complexa e sistematizada (na perspetiva), é ao mesmo tempo metáfora de uma certa operatividade do desenho e dos processos de desenho que tornam visível essa equação. São portanto processos, cujos desenhos informam e organizam visualmente o conhecimento que temos da realidade, a determinada altura.

As (diversas) definições do desenho, cruzam-se muitas vezes, com a importância dada aos processos do desenho, cujas às imagens parecem (re)-produzir, com autoridade a ordenação complexa não apenas das coisas, mas do mundo. “Ter o compasso no olho”, (Miguel Ângelo) foi a expressão de uma (verdadeira) epistemologia do conhecimento. Esta sobreposição do ver, “a pura visibilidade” relativamente a outras ocorrências do desenho, nomeadamente aquelas que decorrem do fazer do desenho, produzem uma certa neutralização, das questões implicadas na sua ação. É a conceção do desenho com base na representação visual, sustentada pelo funcionamento do olho.

O olho torna-se, sinónimo, apesar de tudo, de uma certa “humanização”. Uma certa presença (do corpo) dentro (do espaço) do desenho. Habita-o. O olhar de quem desenha é por isso um olhar implicado, desde logo, com o que vê, aquilo que está diante dos seus olhos e com sentido da (sua) representação. “Mais do que as luzes, as sombras, os reflexos, a imagem especular esboça nas coisas o trabalho da visão”.⁽²⁾

(2) Merleau-Ponty, “O olho e o Espírito”, p.30.

É diante desta aparente precisão, deste trabalho da visão, como lhe quisermos chamar, que Molina reconhece um certo nível de “desenfoque” presente no desenho, “demonstrado pela capacidade da visão em se adaptar e compreender um certo nível de entropia, que obriga a uma interpretação instantânea e permanentemente na (re)-interpretação do que reconhecemos como evidente das coisas”.

Em certo sentido o desenho passa a ser orientado por uma espécie de desagregação entre a visão e a mão, que remete para os efeitos gerados entre as diferentes oscilações do olhar, do controle, da vontade e do envolvimento do corpo no fazer do desenho. Com se, finalmente, nos víssemos livres do que é abrangido pelo nosso olhar e pudéssemos “passar as mãos sobre as coisas” e “tornar o nosso corpo inteiro visível para nós” na folha de papel.

Chegados a este (estranho) sistema de conversões, encontramos “o cenário” e “o teatro de operações” que é também uma imagem clarificadora, na interpretação de Molina, da ação do artista contemporâneo. “A estratégia do artista é sempre uma acção que ordena, que escolhe o lugar (como e) onde irá ocorrer o conflito”.

(A Arena)

O ‘mistério’ do desenho, está fundamentalmente nas marcas que merecem uma atenção sobre si mesmas. (De resto esta não é mais do que uma forma de atenção modernista, qualquer coisa entre o esperado e o experimentado) Marcas que nos levam a ‘olhar’ para o desenho e que nos deixam permanecer, muitas vezes, diante de uma espécie de abismo entre a perceção (visual) e a representação (gráfica). Esta não é mais do que uma forma de presença (do desenho), que se revela enquanto desenhamos.

Na sua dimensão mais elementar, esta proposição, está presente na tarefa manual que é condição essencial para controlar todo o processo do desenho. “A mão não é só um fator de diferenciação do sujeito” – aquilo que cada um é capaz de fazer, a sua habilidade ou perícia – mas é através dela que “passam sinais diversos e se constrói a (uma) relação sensorial” mais completa.⁽³⁾

(3) Vieira, Joaquim, Pinto, “O desenho e o projecto são o mesmo?”, p.43

É portanto fundamental, (re)-considerar e (re)-avaliar “o que é distintivo no sentido do tacto” (da percepção háptica), do corpo (fenomenológico) que está em contacto com a coisa (em tempo real), relativamente ao que é problematizado no domínio do sentido da visão. (ou por qualquer outro sentido ou motivação)

Parece que podemos observar tudo o que está a acontecer, ou aconteceu, no desenho, sem nunca sermos “tocados” pelo acontecimento. Criando assim uma espécie de “visão” separada entre a experiência (do fazer) e o desenho. Como se, uma vez terminado o desenho, acontecesse uma espécie de neutralização, (de esquecimento) dos efeitos da ação, como se nunca lhe tivéssemos tocado. Como se tudo aquilo que ele (o desenho) é, fosse estranho á mão e ao corpo. Como se o nosso corpo nunca se “tivesse arrastado pela superfície do desenho”. (Expressão de Roland Barthes relativa aos desenhos de Cy Twombly)

O desenho na sua dimensão processual, é um campo de escolhas, de desgastes, habilidades, de perícias, de estados, de etapas, de toques, de intensidades, tensões, de matéria e tempo, que constituem a visualidade do desenho.

Dos vestígios do desenho, dos gestos, das marcas – “o Desenho já convertido em desenho”⁽⁴⁾ - estabelece-se o seu poder absoluto. O processo (agora) convertido em desenho aspira à transparência da sua substância, expressão e performatividade de forma a permitir a maior legibilidade possível do seu esquema ‘formativo’ a partir das ações que estão na sua origem e o modo como construíram a visualidade do desenho.

Em certo sentido, transfere-se para os desenhos não apenas o que tem que ver com os próprios meios, técnicas e matérias do desenho, como também o que a partir do próprio processo vai dar fisicamente a momentos diferentes do desenho, como sintoma de um (corpo) actante (aquele que participa no processo), numa construção de sinais que reconstituem o processo e que permitem ‘edificar’ um caminho

(4) Jorge Pinheiro, “A permanência do Desenho nos Desenhos do Desenho”, in *Os Desenhos do Desenho Nas Novas Perspectivas sobre o Ensino Artístico*, (N.A.), p.115

nesse complexo ‘espaço’ até certo ponto sobreponível à própria realidade (ao próprio desenho).

Podemos dizer, e para concluir, que o desenho através do processo revela a procura de uma determinada objectualidade que origina o desenho.

Como que na origem (e no fim), o processo e a sua *história* fossem aquilo que está latente e que é simultaneamente revelado na folha de papel, como desenho.

Este reconhecimento coloca o processo num lugar central da investigação sobre o próprio desenho, que no limite coloca o problema do desenho como um problema de conteúdo - “o conteúdo do desenho é o próprio desenho”.⁽⁵⁾

Outras referências bibliográficas:

- “Afterimage: Drawing through process”, organized by Cornelia H. Butler and presented at the Museum of Contemporary Art, Los Angeles, dist: MIT Press, 1999
“Drawing: The process”, Edited by: Jo Davis and Leo Duff, Intellect Books, 2005
“Desenho”, Fundação Carmona e Costa e Assírio & Alvim, 2003
“What is drawing? Three practices explored: Lucy Gunning, Claude Heath, Rae Smith”, edited by Angela Kingston, Black Dog publishing limited, 2003
Morris, Robert, “Blind time Drawings, 1973 – 2000”, Edited by Jean-Piere Criquei, Steidl, 2005

(5) Nuno Crespo, in jornal Público, exposição “Cousa” de Diogo Pimentão, (06 de Maio de 2006)



Esquisso: entre a Observação e a Imaginação

Miguel Bandeira Duarte

A partir do título do Encontro: *Processos* são realizados alguns acessos ao estudo que se tem desenvolvido sobre Esquisso, procurando estabelecer relações entre a sua especificidade modal no desenho e os processos de *observação* e *imaginação* conhecidos.

A utilização típica desta modalidade prende-se com o projeto de algo, em concreto como um instrumento no conjunto dos procedimentos para a o registo de ideias. Esquissar faz parte de um devir que articula ideias e desenhos, através de um conjunto de decisões do desenhador, que se oferecem a um processo heurístico. O que se oferece ao processo heurístico são as imagens que carregam o rigor incisivo de um traçado rápido que pretende esgotar o desenho antes que se perca a visualidade da ideia. Mas esse tipo de uso que se faz das imagens é o método e não o modo. Isto equivale a dizer que o uso que se faz do esquisso desenhado não é esquisso mas resultado de uma metodologia que utiliza o objeto desenhado como certificado do processo de invenção. Neste caso a metodologia não discrimina tipologias de imagens ou qualquer outro tipo de estímulo para se colocar em marcha.

Porém, o uso que se faz da ação é algo diferente e tampouco se trata de um sistema para produzir imagens de forma rápida. Considerar o esquisso como parte fundamental do processo de projeto, antes da sua instrumentalização, é compreender que o jogo de decisões através das quais se realiza o desenho, que se relacionam com a gestão de informação capaz de aflorar ao momento da sua produção.

Assim, as decisões refletem as convicções, os sentimentos e os comportamentos experimentados sobre os estímulos provenientes dos aparelhos sensoriais ou armazenados na memória. Sobre a natureza dos estímulos pensa-se poderem influir de maneira diversa na decorrência do modo, tanto na vertente psíquica como física da ação. Se a origem do estímulo residir na percepção sobre um acontecimento que está a decorrer, o desenhador terá uma ação distinta relativamente a um estímulo interno. O estímulo será decorrente quer do afloramento imagético involuntário, quer da intenção de construir ‘figura-a-figura’ uma imagem.

O fator tempo terá sobre a tomada de decisões e a formação da imagem um papel determinante. Tempo e a extensa adjetivação que normalmente caracterizam as definições de esquisso, instantâneo, breve, expedito, determinam que a tomada de decisões se baseie em princípios análogos. Por tal, a gestão de informação proveniente das diversas fontes será condicionada. Se em qualquer um dos casos descritos anteriormente é possível obter resultados similares, o tempo e a consciência da ação determinam forçosamente algumas diferenças.

Considere-se que tanto a memória como o raciocínio acompanham o processo perceptivo. Dessa forma, uma das diferenças operadas durante a ação é a presença maior ou menor destes dois componentes que farão pender o peso do instinto na tomada de decisões. Para uma resposta menos construída e tipificada a atenção dedicada à tarefa aumenta os processos conscientes permitindo uma interpretação distinta do estímulo. Quando se observa uma cena externa de forma ativa, melhor dizendo intuitiva, a síntese opera-se através de uma redução automática da capacidade de processamento, permitindo um tratamento mais aturado de cada parte relevante. Por outro lado, quando o

‘instinto’ avança sobre o processo perceptivo os resultados são redundantes, erróneos, despistando o desenhado do referente. Em geral, esta forma demonstra o avanço pouco crítico de um conjunto de referências internas que procuram uma resposta ‘segura’ perante um universo de fatores indeterminado; uma momentânea cegueira perceptiva.

Quando não existe o conhecimento efetivo, ainda que relativo, sobre a imagem análoga ao ambiente que se pretende representar, esse entendimento deve ser procurado através de configurações menos ‘presas’ a uma percepção tridimensional das formas e do espaço, articulando um ‘discurso’ essencialmente bidimensional, e de carácter mais abstrato, construtivo e operativo. Este tipo de imagens, também designadas por esquisso, traduzem através do recurso a um esquematismo uma relação mais verbal com o processo de observação de imagens internas; em lugar de uma relação visual própria à percepção através da óptica. As imagens formuladas reportam-se a um paradigma conceptual, construído em seu torno, para o qual não existe volume e os limites das figuras tendem a ser vagos. O resultado gráfico distancia-se da fisicalidade da construção mantendo-se, todavia, o carácter deliberativo relativo à atitude do modo.

Com efeito, o que parece mudar entre as formas do esquisso é a utilização de recursos sensoriais e mentais específicos a esta dualidade da produção de imagens, que permitem segundo a metodologia exploratória servir de forma mais adequada a diferentes finalidades ou temporalidades do faseamento do projeto.

Desta forma, a relação entre observar e imaginar é tratada segundo a ideia, por um lado, de olhar atento e, por outro, da capacidade de produzir imagens em sintonia com esse olhar. Nesse sentido apresentam-se três formas segundo as quais se pode estabelecer uma relação entre estes dois conceitos. O primeiro, *Esquisso da imaginação da observação* diz respeito ao tipo de imagem formulada durante e após a observação de um qualquer espaço, procurando uma correspondência mimética entre o suporte e a cena da realidade. O segundo, *Esquisso de observação da imaginação*, corresponde à visualização da imaginação quando se pretende que o desenho materialize as imagens decorren-

tes de um processo de imaginação não fantasista. O terceiro *Esquisso da imaginação* é significado do processo de registo tanto de uma invenção fantasista como, preliminarmente, assente em conceitos.

A capacidade para imaginar objetos e simular acontecimentos não presentes decorre da capacidade para articular os estímulos percetivos com a informação armazenada. Imaginar é aceitar um determinado carácter visual ficcional presente nas ações do quotidiano. O mesmo fenómeno permite ao desenhador considerar que o desenho é um análogo da realidade representada, a par de proporcionar a experiência da imersão. A partir dessa constatação é-lhe possível desenvolver outras ‘ficções’ através da articulação dos elementos do desenho que produziu e não da realidade referente. Inclui-se desenhar uma determinada realidade a partir de estímulos fora do âmbito da visão. Entre as três ideias propostas entende-se que a imaginação se forma pela capacidade de manter uma relação de produção onde o desenhador observa o ambiente; exercita a sua memória no sentido de relacionar ou evocar experiências anteriores; e/ou acede aos *schemata* (estruturas percetivas) ou aos *constructos* (estruturas comportamentais).

No entanto algumas diferenças são notórias entre os três tipos de imagens correspondentes às três formas apresentadas. Tome-se os exemplos relativos à imagem percecionada retida na memória de trabalho e a imagem gerada sobretudo através da memória de longa duração. Com efeito, esta distinção considerada por Cornoldi et Al (1989)⁽¹⁾ sustenta a possibilidade de existência de imagens correspondentes a um decalque visual (*visual trace*) e outras geradas internamente (*generated image*). Se as diferenças podem alcançar propriedades distintas como sensoriais-fenomenológicas para as primeiras e percetuais-concetuais para as segundas, é plausível que o desenho resultante do esquisso seja transformado por estas propriedades, quer o acesso ao estímulo seja rececionado ou gerado, quer o objeto gerado seja fenoménico ou construído.

(1) “A visual trace is the result of perceptual processes, often largely affected by primitive sensory analysis. On the contrary, a generated image is the result of conceptual processes, retrieving and organizing long-term information into an image buffer.” Cornoldi et Al. - “Memory and Imagery: a Visual Trace is not a Mental Image”. In Conway et al – *Theories of Memory*, volume 2. Psychology Press, 1998. P.95

A terceira forma, uma ‘imagem’ mental, caracteriza-se por uma relação visual distinta da perceção visual. Será entre todas a forma que contém mais informação relativa a outras perceções que se organizam em camadas para formar um entendimento multidimensional de cada imagem. Por tal não se colocam em confronto as simetrias e as assimetrias com o referente visual. O esquisso sobre a imaginação representa um paradigma em que os dados da observação, em concreto as informações sensoriais sobre a realidade não estão presentes sob a forma de estímulos visuais. Por tal, a relação com a espacialidade, com a tridimensionalidade das imagens percetivas não se realiza de forma análoga. Esta ‘imagem’ mental trata-se de uma estrutura concebida através do acesso a várias *imagens schema*. As *imagens schema* são contentores que guardam representações relativas à experiência da interação e observação do ambiente através das diversas modalidades sensoriais. Efetivamente, não se trata de uma imagem mas de um conjunto de informações conceituais abstratas que derivam num tipo de representação distinto.

Se estas três formas nos dão representações diversas para o esquisso é porque resultam do acesso distinto a diferentes tipos de informação. Portanto não se tratam de tipos diferentes de esquisso. No entanto, as imagens geradas podem apresentar um aspeto muito similar às imagens percecionadas. Tal, parece dever-se a uma partilha de processos gerativos, podendo encontrar-se entre ambos, senão os mesmos, processos muito similares. A informação gerada pode resultar de uma gestão dos dados armazenados, em lugar da transformação do concetual em percetivo. Se uma imagem percetiva tem um carácter mais imediato e global que uma imagem mental, mais particular e construída, só a persistência de uma codificação de características similares justificaria a rapidez e equivalência na produção de ambos os traçados. Por outro lado, a ciência explica que quando as pessoas estão a desenvolver atividades que requerem a formulação de imagens mentais, os centros de processamento visual do cérebro são ativados.

Os desenhos apresentados procuram uma ilustração para estas modalidades imagéticas. O ato de desenho implica necessariamente controlo sobre a forma produtiva e a presença da consciência,

do pensamento, da determinação mental que também estruturam o modo do Esquisso. Portanto, quando se refere a imagem percebida sabe-se que apesar das suas propriedades ‘automáticas’ e ‘pré-atentas’ num formato original, o desenho implica a sua transformação, controlando o estímulo e reduzindo o automatismo. *Esquisso da imaginação da observação* será o mais aproximado ao perceptivo visual; *Esquisso de observação da imaginação* implica um compromisso com a memória visual de longa duração e a reconstrução da experiência perceptiva; *Esquisso da imaginação* é representativo da interpretação e não da observação, permitindo níveis de especulação sobre a realidade mais multidimensionais, mais elevados.

Pensar pelo Desenho: do Esquisso à Obra*

por opção do autor este texto não aplica o novo acordo ortográfico

Manuel da Cerveira Pinto

A apresentação “Pensar pelo Desenho – Do esquisso à obra” tem como base a minha própria experiência profissional ao longo de mais de trinta anos de prática do desenho ligada à actividade de projecto de arquitectura.

Logo desde esses primeiros tempos de contacto inicial com a prática projectual o desenho de esquisso foi a “ferramenta” essencial para a necessidade de visualizar o objecto arquitectónico e de o inserir no local, assim como de acertar ideias e resolver problemas.

A apresentação divide-se em duas fases. O **projecto** - em que se intenta de perceber como o desenho de esquisso é a forma como é alcançada a solução arquitectónica a desenvolver e a **obra construída** - em que este se torna parte participativa da acção projectual, nomeadamente através da resolução de problemas ligados à construção, ao detalhe e ao próprio equipamento.

A arquitectura é assim o resultado do pensamento e este materializa-se através do desenho.

I. O projecto

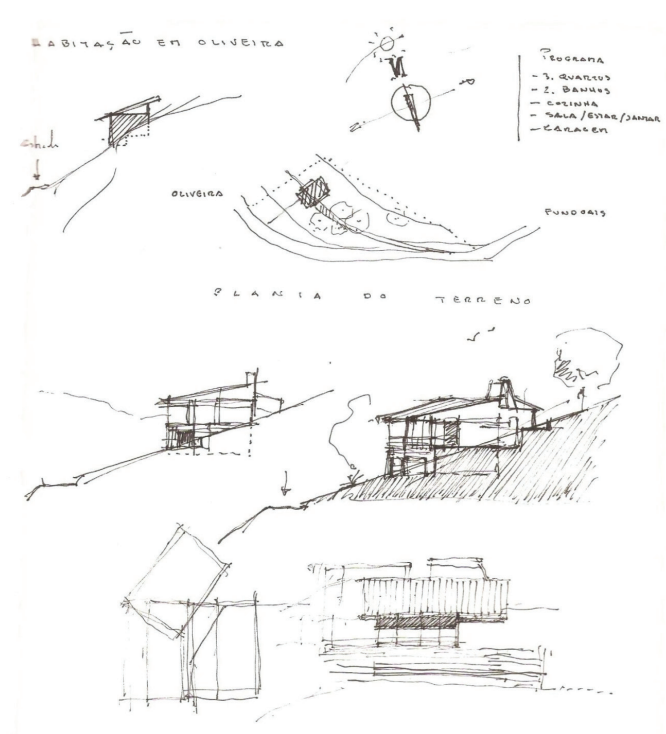


Ilustração 1

Os blocos de apontamentos são o suporte de registo dos primeiros estudos. Na realidade estes acabam mesmo por ser considerados a base dos próprios projectos, quando não o projecto em si. Por vezes um mesmo projecto divide-se por vários cadernos diferentes, mediante a necessidade, o tempo ou o próprio local.

Nestes estudos iniciais, geralmente depois de uma visita ao sítio onde irá ser construído o objecto, intenta-se, de forma geral, uma aproximação ao local. Uma visualização do objecto no terreno e a forma como este irá implantar-se no mesmo, tirando o máximo partido das características aí presentes. São apontamentos ainda incipientes, geralmente fora de escala, mas extremamente significativos para o desenrolar do processo.

A ilustração 1, referente ao projecto de uma habitação em Oliveira do Douro, é demonstrativa desta abordagem enquanto reveladora das preocupações iniciais deste “método” projectual. Nela é já possível identificar uma análise do terreno, da sua topografia, da exposição solar, dos próprios acessos... Há uma indicação do programa e embora a linguagem arquitectónica ainda mal se vislumbre percebe-se já a forma como se pretende que o objecto relacione os espaços da habitação com o terreno.

Tomou-se como exemplo este caso, já quase com vinte anos, pela sua pertinência, sobretudo pela necessidade que existia em responder à urgência do cliente. Desta forma tudo, no projecto inicial, é pensado sob a forma de esquisso. Numa fase posterior as próprias plantas e alçados (ilustrações 2 e 3) irão surgir em apontamento rápido, assim

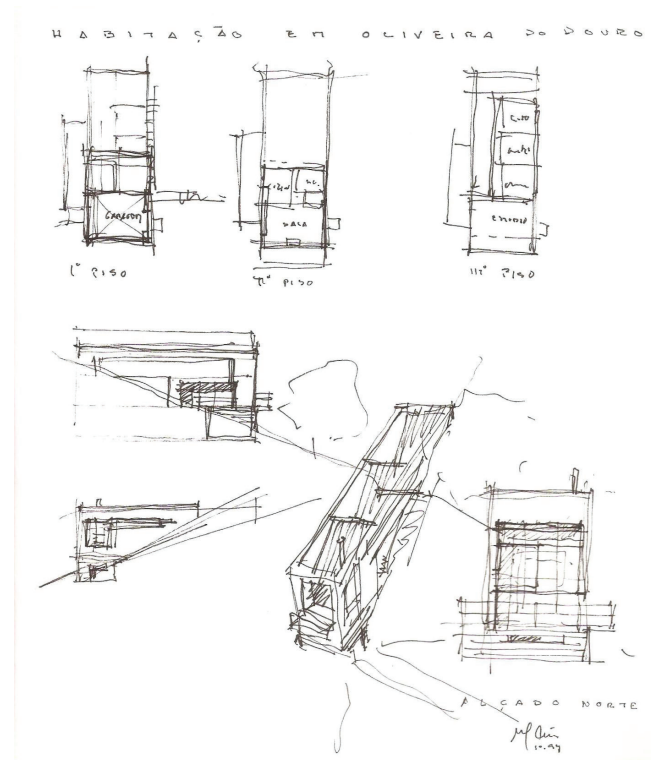


Ilustração 2

como a definição dos vãos e mesmo de alguns dos materiais construtivos e por conseguinte das próprias cores e texturas (ilustração 4).

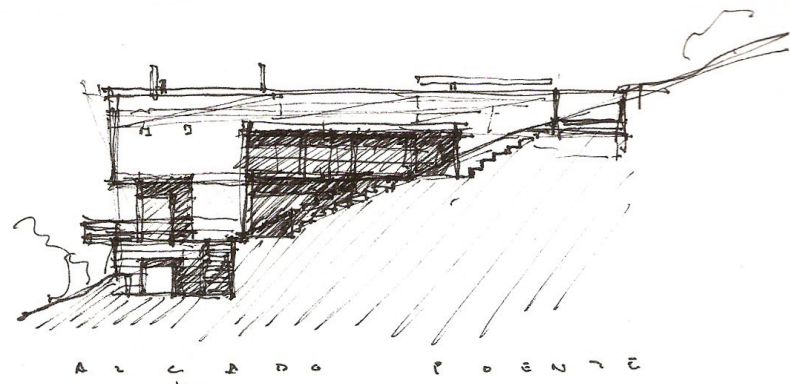


Ilustração 3

O projecto final, para licenciamento municipal, executado a lápis devido à mencionada urgência (num tempo em que ainda apenas se começava a ouvir falar em computador), acabaria por não ter grandes diferenças relativamente ao que havia sido experimentado em esquisso. A obra acabaria por não vir a ser construída.



Ilustração 4

O exemplo seguinte, realizado na mesma época, surge como forma de reforçar esta ideia do esquisso enquanto projecto.

Trata-se de uma pequena capela. Projecto de parques recursos, em que não vale sequer a pena recorrer ao apoio dos colaboradores e que acaba por ser desenvolvido à margem do atelier, durante as pausas do café.

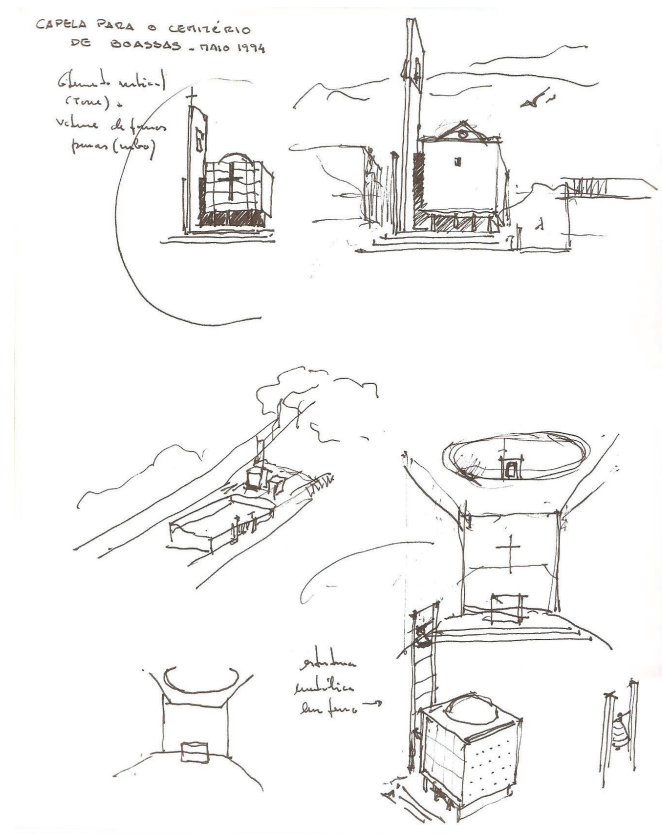


Ilustração 5

Da mesma forma que o exemplo anterior, sucedem-se apontamentos vários iniciais, em que a ideia se vai materializando. Vistas do objecto implantado no terreno, do interior, a partir da rua e em “olho de

pássaro”, ajudam a consolidar uma forma que, desde o início aparece bem clara (ilustração 5).

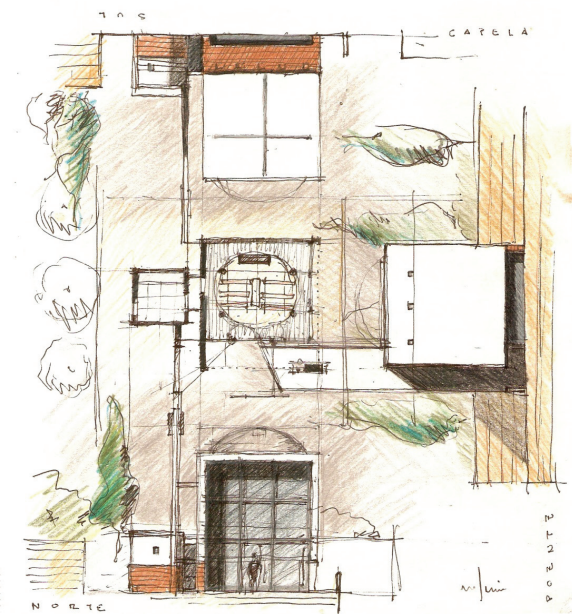


Ilustração 6

Numa só página (ilustração 6) os estudos de côr surgem em simultâneo com a planta e os alçados. Há ainda dúvidas que é possível depreender... na forma como deverá terminar a torre sineira, na inserção ou não de uma calote sobre a nave.

Na planta é ainda possível perceber o desenho do pavimento, onde há já um claro apontamento da estereotomia, bem como a localização do altar.

As cores permitem também uma predefinição dos materiais – granito, tijolo, reboco caiado... A inserção de uma figura humana permite a relação de escala com o objecto.

Por último há ainda um apontamento da vegetação. Uma linha de ciprestes acompanha o edifício do lado nascente.

O último desenho (ilustração 7), já sem grandes hesitações, apresenta a solução que acabou por passar para o projecto a rigor.

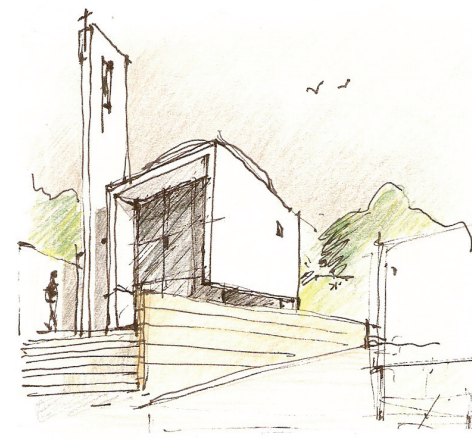


Ilustração 7

No último exemplo seleccionado a ideia é apresentar a forma como o desenho serve para estudar as próprias côres e texturas. O primeiro esquisso, em linha caligráfica (ilustração 8), é já um desenho amadurecido, revela já a ideia bastante bem definida para o projecto. Trata-se do aproveitamento de dois edifícios de arquitectura popular, em granito para serem adaptados a centro de dia. Um novo elemento faz a ligação entre ambos os edifícios e permite obter a área necessária para o cumprimento

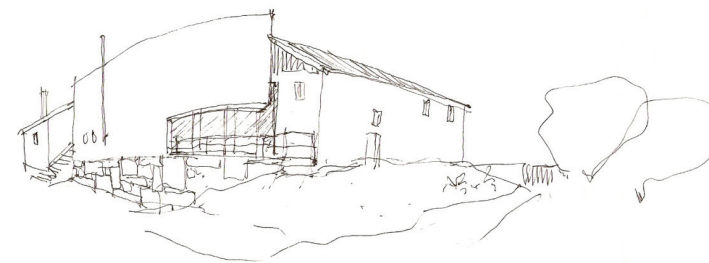
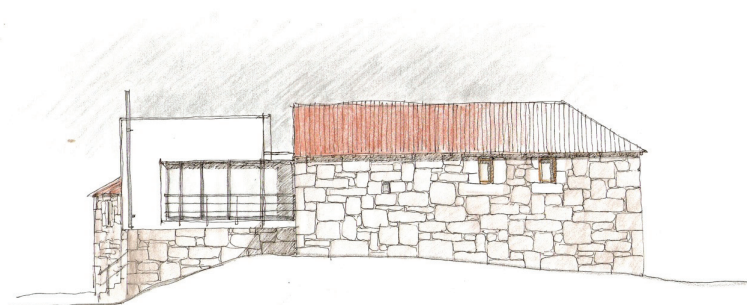


Ilustração 8

mento do programa. O desenho revela com clareza a forma como a ligação é feita entre os edifícios pelo novo volume de forma curva. No entanto, sente-se a necessidade de visualizar as cores e texturas e a forma como estas vão interagir e relacionar-se entre si. Assim, de forma expedita, é feita uma primeira impressão dos alçados, já à escala, em que se sobrepõe um papel vegetal e com o auxílio das cores intenta-se visualizar o resultado possivelmente obtido (ilustração 9).



ALÇADO PONTE

Ilustração 9

Este processo tem sempre continuidade até, praticamente, ao fim da obra. A própria definição dos materiais e pormenores a contemplar o projecto de execução acabam por ser “esquissados” sobre as primeiras matrizes dos desenhos a rigor ampliados para escalas sucessivas.

A segunda parte desta apresentação intenta mostrar como o desenho se reflecte durante a execução e o decorrer da própria obra de arquitectura.

II. A obra

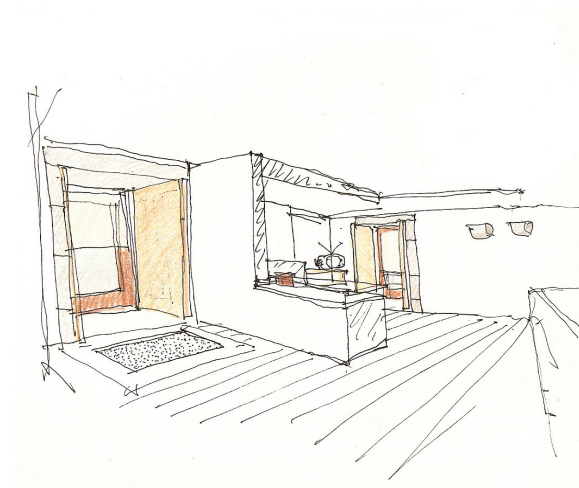


Ilustração 10

Nesta segunda parte intenta-se ver como o desenho faz parte de todo o processo criativo da obra de arquitectura e perceber as semelhanças entre o esquisso e o objecto construído, tanto ao nível do exterior como do interior e também do detalhe construtivo. As ilustrações 10 e 11 mostram o interior de um pequeno edifício de arquitectura popular recuperado para turismo rural.



Ilustração 11

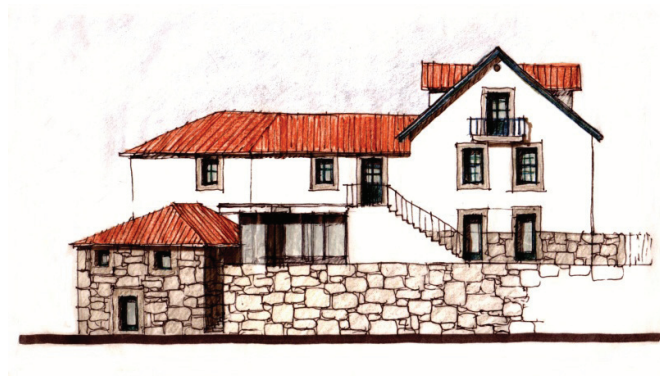


Ilustração 12

Neste segundo exemplo (ilustrações 12 e 13) é claramente perceptível a grande semelhança entre o estudo de alçado e o resultado. Trata-se de um edifício senhorial, setecentista e de grande valor patrimonial, adaptado a turismo de habitação. O desenho, que integra a memória descritiva do projecto que viria a ser aprovado, permite antever o que viria a ser o resultado da sua recuperação.

Estudam-se as cores, os materiais, as texturas e a integração do novo volume envidraçado que prolonga a esplanada para o jardim e faz a ligação com a sala de jogo.



Ilustração 13



Ilustração 14

No mesmo projecto existia um pequeno núcleo rural composto de eira, palheiro e espigueiro (ilustrações 14 e 15). O estudo previa a recuperação da eira e do espigueiro e a adaptação do edifício para alojamento turístico. Acabou por se optar por deixar a madeira de revestimento do edifício na cor natural, ao contrário do tratamento com óleo queimado preconizado no estudo. Também a chaminé da salamandra da sala não está localizada no mesmo sítio. São no entanto alterações naturais, que advêm do decorrer normal da obra e não são susceptíveis de alterar o conceito que lhes sobreveio.



Ilustração 15

L A R D E I D O S O S ... S. C R I S T Ó V Ã O ... C I N F A E T

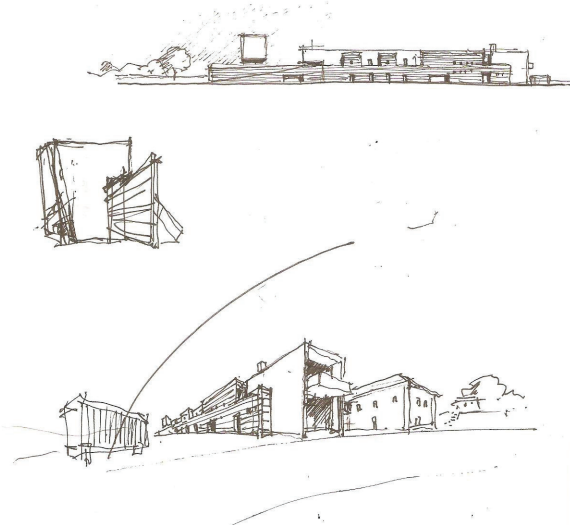


Ilustração 16

O último exemplo mostra claramente a sedimentação das ideias expressas pelo desenho dentro do evoluir do projecto. As ideias base e o próprio conceito mantêm-se, mas há pequenas oscilações que vão sendo apontadas até ser encontrada a solução. O desenho de estudo, o esquisso, permite a máxima liberdade para que o pensamento se possa exprimir.



Ilustração 17

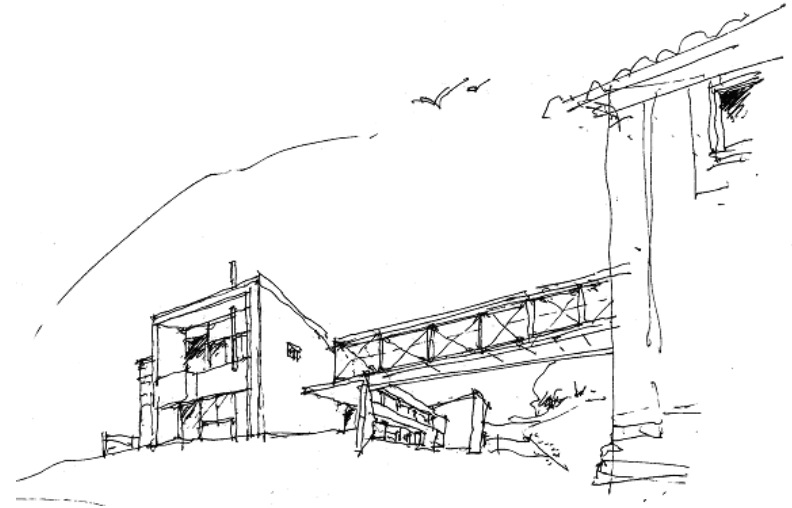


Ilustração 18

“Pensar pelo desenho” será assim esse materializar das ideias que vão surgindo para realizar a complexidade que envolve a própria criação arquitectónica. Uma ferramenta única e que permite um máximo grau de liberdade.

“Pensar pelo desenho” será aquilo a que Campo Baeza chama “pensar com as mãos”, pois o desenho é sempre o reflexo do pensamento, por mais intuitivo que seja, e não se desenha sem pensar.



Ilustração 19

Metamorfose

Paulo Barros

Foi com prazer que aceitei o convite feito pelo professor Paulo Almeida, para participar nos *Encontros-Estúdio Um sobre Processos*, onde tive a satisfação de poder apresentar o meu processo de trabalho, no campo do desenho.

Iniciei a minha apresentação, expondo alguns aspetos, motivações e resultados que foram encontrados na feitura do meu relatório do trabalho de projeto para o mestrado em Desenho e Técnicas de impressão, pela FBAUP, que teve como título, *Desenhar com Desenhos*. Nesta foi retratada a prática laboratorial dos processos e metodologias por mim utilizados em desenho. Aqui aproveito e reaproveito desenhos do arquivo para construir outros, que ciclicamente renovam o arquivo, num processo de composição, fragmentação e colagem.

Algumas das questões/problemas que me importavam desenvolver, eram os seguintes:

Quando é que desenho o que penso e penso o que desenho?
 Quando e se o meu desenho tem fim?
 Que continuidades/descontinuidades quero manter?



Frete e verso.

Colagem de fragmentos de desenhos do meu arquivo:
Fragmento de desenho: 16.Ago.2008, 23.Fev.2011, 25.Mai.2011
Última intervenção com fragmentos de desenhos, 15.Set.2011
Tamanho, 42X29,7cm

Entendo que desenhar é projetar uma ação, é o momento de trabalho e interação das ações processuais de um autor, entre práticas do improviso e a experiência, para procurar/encontrar soluções, num processo de pensamento a partir de imagens.

Na série, *Colagem com Fragmentos*, transformo e crio novos sentidos que abrem uma nova ordem na produção da composição, com ações repetidas de aproveitar/reaproveitar desenhos de arquivo, e que dão visibilidade a algumas das operações e recursos que utilizo nos diferentes processos quando desenho.

O cortar, colar, reaproveitar e fragmentar desenhos vindos do arquivo, são práticas metodológicas correntes e que são continuamente repetidas ao longo de todo o meu processo em desenho. Por vezes, são apresentados a frente e verso de alguns trabalhos, para que seja possível visualizar e interpretar as metodologias assumidas no processo da composição. Nestes, junto e colo diferentes desenhos que consistem em momentos, assuntos e experiências diferentes, mas que habitam todos numa mesma página visual, confrontando assim a dualidade do tempo, passado e presente.

Todos os trabalhos são carimbados com a data do momento em que são feitos, criando assim uma ordem cronológica, o que me facilita perceber tanto as continuidades, como os desvios dos processos adoptados ao longo do tempo. No entanto, o trabalho datado não faz dele um trabalho acabado, mas sim, um trabalho em suspensão. A qualquer momento pode ser reutilizado em novas intervenções e novamente carimbado com a data da sua intervenção, ou seja, as diferentes datas coabitam e vão revelando as várias intervenções realizadas. Sendo assim, todos os desenhos feitos são objetos abertos a possíveis a novas intervenções, num processo de reinterpretação, reciclagem e reprocessamento. Ao citar Bruno Munari, “não pensar antes de fazer (...) deixar de fora a razão e usar a intuição⁽¹⁾”, o que se

(1) “Que não procurem suscitar uma ideia para realizar a composição. Muitas vezes, uma ideia concebida cria dificuldades ao operados (...) desta forma para que (...) Não pensar antes quer dizer deixar de fora a razão e usar a intuição, começar a dispor as formas ao acaso, reagrupar, mudar, fazer outras junções, reagrupar, deslocar, rodar, girar a folha, trocar, até que a combinação das formas, que lentamente adquiriu consistência, possa sugerir a maneira de rematar a composição.” Munari, Bruno, “Design e Comunicação Visual, Arte e Comunicação”, Lisboa Edições 70, 1968, p. 48



Frente e verso

Colagem com fragmentos de desenhos do meu arquivo:

14. Set.2006, 29.Set.2006, 15.Out.2006, 28.Nov.2006, 11.Fev.2007, 01.Ago.2007, 06.Out.2007, 09.Out.2008, 24.Jun.2011

Última intervenção com fragmentos de desenhos, 07.Ago.2001

Tamanho, 160x160cm

pretende é aceder aquilo que a Professora Cláudia Amandi denomina, “à não decisão”⁽²⁾, ou seja, agir de forma instintiva mediante a especulação dos resultados, e reservar só para mais tarde as consequências daquilo que se pode pensar sobre o seu desfecho. Dar preferência ao processo criativo no acto de desenhar em detrimento daquilo que se pode pensar. É como desenhar num outro patamar de pensamento, alterar o pensamento adaptando-o às ações do desenho. Ao desenhar, o pensamento sobre esse desenho é afetado em função daquilo que se ambiciona desenhar, e que condicionará o seu resultado.

Quando desenho, gosto de aproveitar erros e desvios e assumi-los como diretrizes de ações, num outro modo de pensar conforme os acontecimentos vão surgindo, numa cumplicidade entre mim e o desenho. Procuro apenas participar como agente nas diferentes decisões, ações e resultados que vão emergindo, assim que novas ideias se vão revelando. Estas possibilidades construtivas abrem, alteram e propõem um novo pensamento, sensibilidade e experiência, que constrem uma nova ordem visual relacionando-se com o pensamento, quase que inesperado.

Sirvo-me das ações no campo do desenho, para criar um terreno de reflexão e experimentação que sejam exteriores à minha intuição. Avalio o processo de desenhar com a materialização prática de aca-sos, erros e desvios, e ao repetir o processo estou a estimular outros espaços de ação. Desta forma, trabalho abertamente, determinados resultados impensáveis.

O processo de arquivar é encarado como um diário íntimo. É a extensão operativa, de estimular novas possibilidades, quase como se determinado trabalho deste arquivo servisse de rampa de lançamento para os próximos. É plataforma física e visual que despoleta um outro trabalho, onde consulto e reúno um conjunto de trabalhos repartidos com diferentes metodologias, técnicas, tamanhos, suportes, imagens e objetos encontrados, todos coabitando o mesmo espaço físico, ordenados por temas, cores, padrões e formas, é como uma espécie de atlas mapeado por diferentes desenhos e momentos. Neste

(2) Amandi, Cláudia, “Funções e Tarefas do Desenho no Processo Criativo”, Tese de Doutoramento, FBAUP, 2010, p.286



Frete e verso

Colagem com fragmentos de desenhos do meu arquivo:

???.2006, 05.Dez.2007, ???.2008, ???.Set.2008, 09.Out.2008, ???.2009, 30.Jun.2009, 10.Abr.2010, 30.Abr.2010, 18.Mai.2010, 17.Jul.2010, 01.Nov.2010, 03.Abr.2011, 25.Abr.2011, 15.Jul.2011, 20.Set.2011, 21.Nov.2011

Última intervenção com fragmentos de desenhos, 07.Dez.2011

Tamanho, 110x70cm

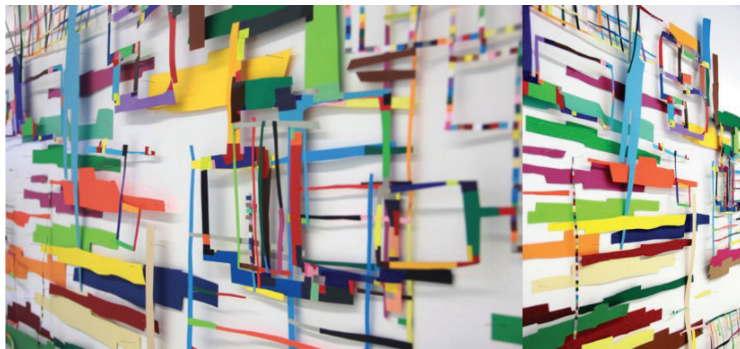
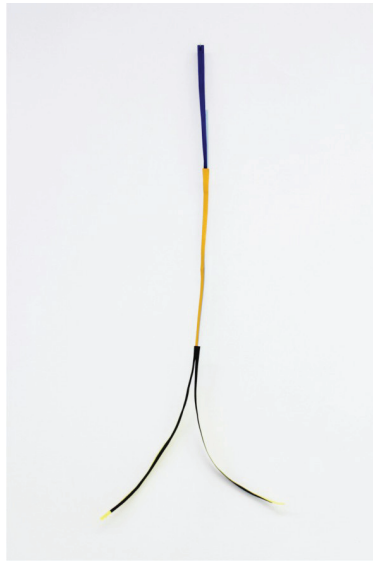
espaço podemos ter uma visão panorâmica, o que facilita o processo de pesquisa, organização e recolha de um determinado trabalho ou ideia, e associar, comparar e interligar o todo, ao nível das possíveis funcionalidades e recursos, noutras aplicações.

Separar fragmentos, resíduos e detritos em caixas é um procedimento que me é constante, como se estivesse num processo contínuo, a arquivar diferentes momentos e comportamentos do fazer. Ao reaproveita-los e transforma-los em material de desenho através da fragmentação, estou a atribuir a estes desenhos, novas funcionalidades. Quando coloco de lado determinados fragmentos deste processo, estou a evidenciar e a assumir que estes resíduos representam o meu processo em desenho, fazendo valer que *o desenho realizado tem o mesmo valor dos resíduos desse processo*.

O meu interesse pela colagem deve-se aos resultados que o aspeto final apresenta no processo de utilização, potencialidades, facilidade e rapidez na transformação e execução do trabalho. Com a colagem uno e agrego a extensão do tempo, é um processo de edificação e estruturação que segura e funde o todo. Ao deixar visível o corte ou a fita-cola no trabalho, estes marcam e separam diferentes momentos dos desenhos.

Terminei esta apresentação com o abandono do suporte e os desenhos a 3 dimensões.

Com o desenvolvimento do meu processo de trabalho em desenho, tive a necessidade de acrescentar diferentes ações, metodologias e procedimentos para além daqueles que vinha a fazer habitualmente. Conforme ia reduzindo os desenhos a fragmentos cada vez mais pequenos, percebi que poderia dar menos importância à figuração que era representada no fragmento, e/ou mesmo abandoná-la, e explorar o fragmento como sendo quase um elemento binário, substituindo os fragmentos de desenhos para fragmentos de cartolina de cor plana. Aqui foi o momento onde descortinei uma nova série de trabalhos que renovaram possibilidades e acolheram a ideia de abandonar o suporte.



Colagem utilizando apenas fragmentos de cartolina 1X0,5cm cada, de cores variadas.
Tamanho, 90x70cm
2011

Colagem - Abandono do suporte.
Fragmentos de cartolinas de cores variadas.
Tamanho, 50X16cm
2011

Vista da instalação
Abandono do suporte.
Instalação com fragmentos de cartolinas de cores variadas sobre a parede.
Formato variável.
2011

Interessava-me manter a coerência do processo inerente à construção das colagens anteriores, e deixar de lado o desenho de arquivo, mas manter as metodologias de construção, edificação e estruturação. Tal como Henri Matisse (1869-1954) que desenhava com a cor, em vez de estabelecer primeiro o contorno, em que juntava a função de desenhar e colorir numa só ação, “Cortar ao vivo na cor lembra-me o talhe direto dos escultores”⁽³⁾. Eu também utilizo a tesoura para cortar, como para desenhar. Ao cortar directamente sobre as cartolinas de cor, estou a recortar e contornar directamente a forma que quero do desenho.

Quando comecei a compor os trabalhos com cartolina de cores variadas, rapidamente percebi que se os colasse de pé, criava desenhos a três dimensões, o que trouxe outras dinâmicas e interesse no processo de construção. No seguimento destes processos comecei por criar desenhos como se fossem objetos, criando assim desenhos a três dimensões, sem suporte, quase como construções arquitetónicas ou mapas urbanos.

Ao desenhar animo um determinado ambiente, ainda por explorar; onde o enigma é cada vez mais intrincado, com novas problemáticas, como se estivesse perante uma espécie de organismo, com um ritmo próprio e independente. Com o desenho, molde e sou moldado pelo processo, com princípios e regras próprias que marcam a progressão entre o que se gera no ato de desenhar, a memória e a experiência que se vai resgatando de ações passadas.

Neste processo, quero considerar que o meu desenho parece não ter fim, pois estou sempre a atualizar ações, onde junto e colo desenhos mais recentes com outros mais antigos, e transformo repositório de trabalhos passados, em matéria ciclicamente renovável, que adia o seu término.

(3) Henri Matisse. Jean Guichard – Meili, “Matisse”, Grande Artistas, Editorial Verbo, 1983, p. 152



Biografias

Joaquim Jorge Marques. Natural de Rio Meão - Santa Maria da Feira (1967). Vive e trabalha no Porto. Artista plástico e Assistente na área científica de Desenho na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, onde leciona desde 1998; Membro colaborador do I2ADS, Instituto de Investigação em Arte Design e Sociedade; 1996 - Concluiu o ciclo Especial de Artes Plásticas – Pintura, Faculdade de Belas Artes do Porto. 2006 - Apresentação de provas de aptidão pedagógica e capacidade científica, com o trabalho de síntese – “As imagens do desenho. Percepção espacial e representação”, e relatório de aula – “Os modos do desenho”. 2009 - Inscrição em estudos de doutoramento com o tema – “O processo como circunstância do desenho”. Desenvolve trabalho artístico em Desenho, Pintura e Fotografia. Expõe individual e coletivamente desde 1993.

Miguel Bandeira Duarte. Caldas da Rainha, 1970. Assistente da Escola de Arquitectura da Universidade do Minho. Doutorando na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. Mestre em Desenho e Licenciado em Design de Comunicação pela Faculdade

de Belas Artes da Universidade do Porto. Colaborador do CIEBA, do I2ADS, do Atlas & Vocabulário de Desenho. Membro fundador do “Estúdio UM” - disseminação e investigação em Desenho, Guimarães.

Manuel Cerveira Pinto. Cinfães, 26-06-1965. Arquitecto pela Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, exerce em regime de profissional liberal na cidade do Porto desde 1990. Tem várias obras construídas e tem realizado algumas exposições, individuais e colectivas, em diversos locais e em áreas tão diversas como o desenho, a arquitectura, o design, o mobiliário, a cerâmica e a fotografia. Tem participado como orador em congressos e conferências e publicado artigos e obras em diversas revistas, jornais, catálogos e livros. É autor da monografia “Boassas. Uma aldeia com história”. Concluiu o mestrado em Património e Turismo pela Universidade do Minho em 2005. Lecciona actualmente as cadeiras de Projecto; Desenho e Sistemas de Construção em Arquitectura II do Curso de Arquitectura e Urbanismo da Universidade Fernando Pessoa no Porto. Doutorando em “Teoria da Arquitectura e Projectos Arquitectónicos” na Universidade de Valladolid, Espanha.

Paulo Barros. Nasceu em Paris em 1973. Cresceu em Quebec e Calgary de 1975-1982. Vive e trabalha em Viana do Castelo. Em 2001 licencia-se em Design e Tecnologias Gráficas na ESAD, Caldas da Rainha. Em 2011 conclui o Mestrado em Desenho e Técnicas de Impressão, pela FBAUP, com o projeto titulado: Desenhar com Desenhos / Colagem com Fragmentos. Os meios que mais privilegia como expressão artística é o desenho e a pintura. Expõe regularmente em exposições colectivas, assim como individuais desde 1995, das quais se destacam, Fragmentos e Aparas, na Galeria Fernando Santos, Porto em 2009 e Dead Man Bleeding in the Living Room, na Galeria MCO Arte Contemporânea, Porto 2007. Desde 2002 que leciona disciplinas relacionadas com as artes visuais. Actualmente é docente de Oficina de Arte na Escola Secundária de Monserrate em Viana do Castelo.